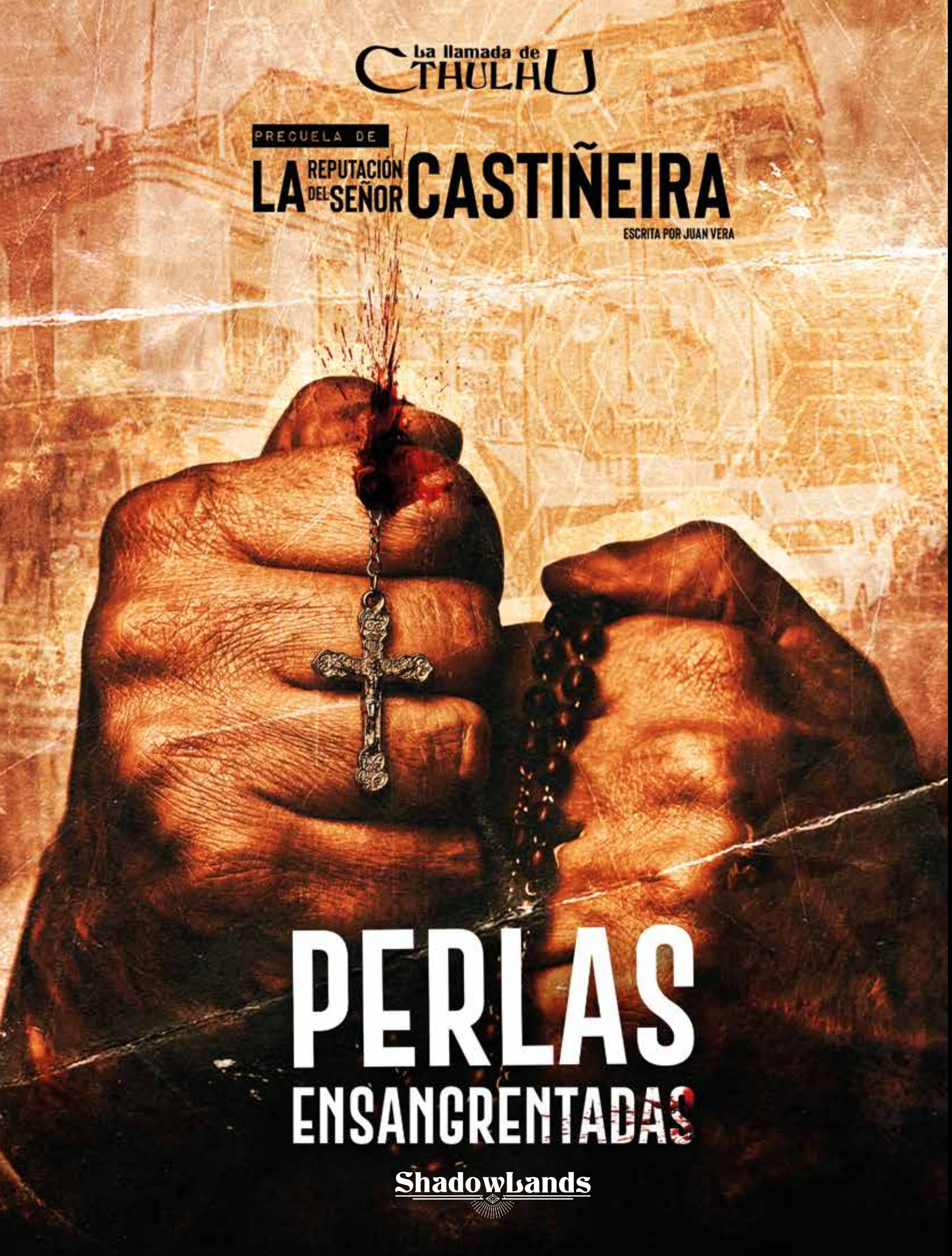
La llamada de Cthulhu

PRECUELA DE

LA REPUTACIÓN DEL SEÑOR CASTIÑEIRA

ESCRITA POR JUAN VERA



PERLAS ENSANGRENTADAS

ShadowLands

PRECUELA DE

LA REPUTACIÓN DEL SEÑOR CASTIÑEIRA

PERLAS ENSANGRENTADAS

Autor: Juan Vera «Sr. Perro»
Edición: Marta de la Serna y Francisco Javier Valverde García
Ilustración: Kisama Martínez
Dirección de arte: Andrés Sáez «Marlock» y Dan «Mr. Dantástico» Alonso
Maquetación: Claudia Andrade
Corrección: Marta de la Serna
Chaosium *Call of Cthulhu* Line Editor: Mike Mason
Chaosium Licensing Manager: Daria Pilarczyk

Call of Cthulhu © 1981-2022 Chaosium Inc. All rights reserved.
Chaosium Yellow Sign © 1989 Chaosium Inc. All rights reserved.
La llamada de Cthulhu © 2021 Edge Studio (UBIK). All rights reserved.
© Shadowlands Ediciones Juegos de mesa y rol, S.L.
Publicado bajo licencia de Edge Studio (UBIK).
Calle Pere IV, 51, 4º 4ª, 08018 Barcelona
https://shadowlands.es/ info@shadowlands.es
ISBN: 978-84-123859-9-1
Depósito legal: B 17345-2021

Call of Cthulhu, Chaosium Inc., and the Chaosium logo are registered trademarks of Chaosium Inc. All rights reserved.
This is a work of fiction. This book includes descriptions and portrayals of real places, real events, and real people; these may not be presented accurately and with conformity to the real-world nature of these places, people, and events, and are reinterpreted through the lens of the Cthulhu Mythos and the Call of Cthulhu game in general. No offense to anyone living or dead, or to the inhabitants of any of these places, is intended.
This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Reproduction of this work by any means without written permission of Chaosium Inc., except for the use of short excerpts for the purpose of reviews and the copying of character sheetsand handouts for in-game use, is expressly prohibited.
Chaosium recognizes that credits and copyrights for the Cthulhu Mythos can be difficult to identify, and that some elements of the Mythos may be in the public domain. If you have corrections or additions to any credits given here, please contact us at mythos@chaosium.com.

Chaosium Inc.

La llamada de Cthulhu

Shadow Lands

PERLAS ENSANGRENTADAS

Well, I'm not the world's most passionate guy
But when I looked in her eyes, well I almost fell for my Lola
Lo lo lo lo Lola, lo lo lo lo Lola

Lola, The Kinks, 1970

PRECUELA

Este escenario puede ser jugado como una aventura independiente de una o dos sesiones o como una precuela a la campaña *La reputación del señor Castiñeira*.

Perlas ensangrentadas transcurre cinco años antes de los hechos de la campaña y pese a que los sucesos no están relacionados, ambas historias comparten protagonistas. En esta aventura, los jugadores conocerán a Carrasco, el Niño y el Rubio, quienes años después serán encarnados por los jugadores como los personajes pregenerados de *La reputación del señor Castiñeira*. También podrán interactuar con Jinés Tárrega y Gregorio Silvestre, dos comisarios enfrentados, cuya enemistad se mantendrá en el tiempo. Durante el escenario, los investigadores trabajarán para el primero y podrán entrever las actividades ilegales del segundo, quien al inicio de la campaña será el benefactor de los investigadores y será quien contactará con ellos.

Finalmente, en *Perlas ensangrentadas,* los jugadores vivirán los sucesos que llevan a Osvaldo Jiménez a convertirse en el Manco, un ser despreciable y carente de empatía que llegará a ser un pequeño señor del crimen y uno de los principales antagonistas de los investigadores durante *La reputación del señor Castiñeira*.

Aunque este escenario puede ser jugado y disfrutado sin conocer la campaña, los jugadores lo disfrutarán más si lo hacen tras ella, a modo de precuela. De ese modo, entenderán los guiños y podrán apreciar mejor los encuentros con esos *personajes no jugadores* que han ido conociendo a lo largo de la campaña.

En caso de jugar *Perlas ensangrentadas* en primer lugar, se recomienda usar a los investigadores supervivientes como personajes no jugadores durante la campaña: bien como inspectores de homicidios, bien como alguno de los secuaces del Manco, asumiendo que dejaron el cuerpo de Policía tras lo vivido en la aventura.

LAS PERLAS DE SAN JUAN

San Juan de la Cruz acudió a Pastrana, por encargo de Santa Teresa, para erradicar el mal que asolaba la comarca. Los pecados capitales de los hombres habían tomado la forma de Radna, un demonio que se alimentaba de los corazones de aquellos a quienes consumía. Ante la imposibilidad de acabar con el demonio, se le encerró en una reliquia, un rosario de perlas al que se conoce como «las perlas de San Juan». A pesar de su encierro, el poder de Radna persistía y tan solo bastaba con que unas gotas de sangre manchasen las perlas para que el demonio se liberase de forma temporal. Para proteger la reliquia, se construyó un convento de carmelitas en el lugar.

La reliquia permaneció oculta hasta la Guerra Civil, cuando soldados republicanos asaltaron el convento donde se había refugiado un grupo de insurgentes. Durante el combate, la sangre salpicó las perlas, liberando al demonio que, reforzado en su poder por el odio de la guerra, desató una masacre. Tan solo hubo un superviviente, Genaro Covarrubias, un joven soldado que decidió llevarse la reliquia y saquear los tesoros del convento. Conocedor del poder contenido en la reliquia, Genaro se valió de ella para ganar batallas durante el resto de la guerra, algo que le reportó fama de sanguinario.

Aunque el peso de aquellas muertes ha ido aumentando en Genaro con los años, nunca ha reunido el valor para contarle la verdad a nadie o deshacerse del rosario. Hace dos días, su hija Renée lo robó con la intención de venderlo para empezar una nueva vida junto a su pareja. Genaro acudió a comisaría por miedo a que Radna se liberase, pero no pudo denunciar. Sin embargo, el comisario del distrito Centro vio una oportunidad de lucrarse y mandó a un delincuente común (Matías «el Romero»), confidente habitual de la comisaría, a arrebatarle la joya a Renée.

El delincuente asaltó a Renée en su casa, pero ella se resistió y se negó a entregarle la joya. Durante el forcejeo el ratero sacó un arma y disparó a la mujer. La sangre de Renée empapó la reliquia, lo que permitió salir al demonio que, tras años encerrado, se dio un festín con el ratero antes de regresar a su cautiverio. Los cuerpos fueron encontrados por Osvaldo, el novio de

Renée, quien avisó de forma anónima a la policía tras marcharse del lugar llevándose las perlas.

Pese a las muertes, el comisario no desistirá en su empeño por conseguir el rosario y contratará a dos matones, primos del ratero, para acabar el trabajo.

RENÉE

Renée era una mujer transexual denostada por su familia y una sociedad que, a pesar de las libertades ganadas durante la transición, continúa excluyendo a la gente no normativa. Marginada por la sociedad y sin posibilidad de conseguir un trabajo, Renée se vio obligada a ejercer la prostitución para sobrevivir.

Su vida cambió hace unos meses, cuando ella y un cliente se enamoraron. Osvaldo Jiménez no es un hombre honrado, ni siquiera buena persona, sino que es un perista dedicado a la usura. Sin embargo, estaba dispuesto a dejar todo por Renée. Juntos urdieron un plan. Renée robaría unas joyas de la casa de sus padres y Osvaldo usaría sus contactos para venderlas. Con ese dinero se marcharían a Brasil para empezar de cero.

El objeto a robar eran las perlas de San Juan. Durante años, Renée había visto a su padre sostenerlas mientras se emborrachaba en el despacho de casa y mascullaba que estaba maldito por sus pecados durante la guerra. Sabiendo que su padre había saqueado la reliquia de un monasterio, Renée intuía que tendría problemas para denunciar su robo.

PERLAS ENSANGRENTADAS

EL CRIMEN

DISTRITO CENTRO

Son las 22.00 del jueves 26 de febrero de 1981. Los investigadores, inspectores de la brigada de homicidios, han sido llamados para ocuparse de un doble crimen. Jinés Tárrega, el comisario de homicidios, les ha advertido de que la investigación les corresponde a ellos y que no se dejen avasallar por los policías del distrito Centro, quienes han llegado primero a la escena.

En una callejuela entre la Gran Vía y la plaza de Chueca, frente al portal de un viejo bloque de pisos, se encuentran varios coches de policía y una ambulancia. Media docena de agentes de la Policía Nacional vestidos de marrón trata de dispersar a una muchedumbre de curiosos.

El inspector del Cuerpo Superior de Policía que está al cargo del operativo es Roberto «el Niño» López. Está hablando con el juez de instrucción que acaba de llegar. Roberto es un joven de menos de 30 años con aspecto imponente debido a su metro ochenta y cinco de altura y sus más de ochenta kilos de puro músculo. Lleva el pelo largo, engominado hacia atrás. Su rostro fino presenta una nariz ligeramente torcida, producto de una antigua pelea, y los ojos enrojecidos, con las pupilas ligeramente dilatadas. Viste vaqueros ajustados y una cazadora de cuero abierta que deja ver una camiseta blanca y una cartuchera colgada del hombro con un revólver de gran calibre.

Con tono chulo, Roberto trata de convencer a los investigadores de que se marchen, pues han llegado antes desde la comisaría del Centro y se bastan ellos solos para resolver el caso. No duda en ponerse gallito, pero si ve que los investigadores no desisten, es él quien se marcha. No les da ninguna información e indica que si quieren saber algo acudan a comisaría.

Uno de los personajes pregenerados es la juez de instrucción encargada del caso que ha decidido tomar parte activa en la investigación. Se recomienda que este investigador llegue a la escena un poco después que el resto para permitir la confrontación entre los policías de homicidios y los del distrito Centro. Como máxima autoridad, la juez puede solventar el problema sin dificultad. En caso de no usar este personaje pregenerado, el *personaje no jugador* de la juez ha llegado momentos antes que los investigadores y está hablando con López. En ese caso, toma un papel más secundario y deja a los policías llevar el peso de la investigación, pidiendo tan solo que se la mantenga informada.

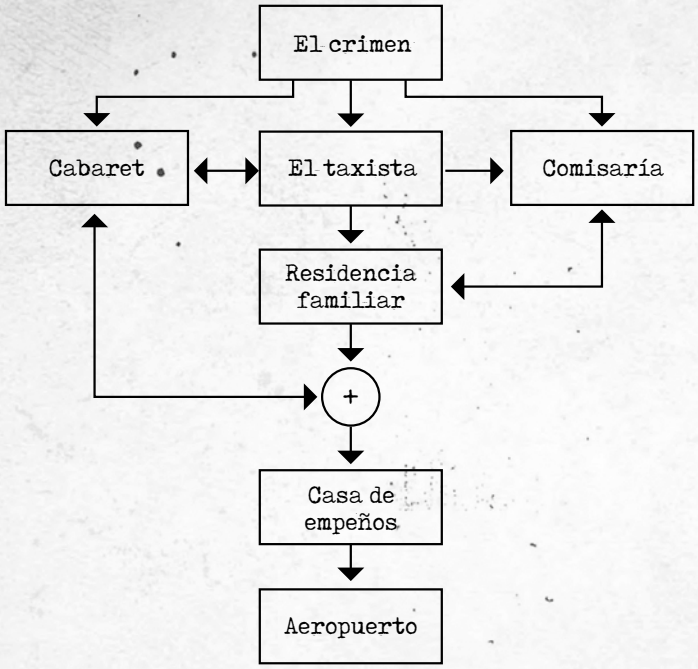
LA VECINA

La entrada de la vivienda da paso a un rellano de azulejos desgastados, del que parte una escalera de madera que necesita desde hace años una buena mano de barniz. El hueco de la escalera se ha aprovechado para encajonar un anticuado ascensor que huele a sudor y tabaco. Es tan pequeño que, en su interior, dos personas no pueden evitar tocarse. En el hueco del ascensor está el pañuelo que usó Osvaldo para limpiar la sangre del rosario mientras se marchaba. El pañuelo tiene sus iniciales (O. J.) bordadas. Los dos pisos de la cuarta planta tienen sus puertas abiertas y en el descansillo hay dos agentes de policía. Uno de ellos está junto a los paramédicos que atienden a una vecina que ha tenido un ataque

POLICÍAS HONRADOS Y POLICÍAS CORRUPTOS

Los cuerpos de seguridad fueron reformados en el 78 para adaptarlos a un estado democrático. En ciertos cuerpos se consiguió, como en la brigada de homicidios, dirigida por el comisario Jinés Tárrega, un ejemplo de lo que debería ser un policía y que trata de desvincular al cuerpo de épocas pasadas. Sin embargo, algunos policías se niegan a esos cambios y permanecen anclados al pasado. Es el caso de Gregorio Silvestre «el Gordo», comisario del distrito Centro de Madrid, aunque su falta de escrúpulos y sus métodos, muchas veces alejados de la legalidad, le han causado más de un problema. La enemistad entre Tárrega y Silvestre es bien conocida.

DIAGRAMA DE ESCENAS



de ansiedad. El otro agente está apoyado en la pared, con el rostro pálido, tratando de recobrar el aliento tras vomitar por ver la carnicería del interior.

La vecina es una señora mayor, vestida con un batín y con la cabeza cubierta de rulos. Tiene problemas de sordera, pero asegura haber escuchado a última hora de la tarde jaleo en la casa contigua y media docena de golpes secos muy fuertes. Tocó a la puerta pero como no respondieron pensó que habría sido el televisor y regresó a su casa. Una hora después, volvió a escuchar ruido y, al asomarse, vio la puerta entreabierta. Tras no recibir respuesta entró en la vivienda y se encontró los cuerpos. La policía llegó poco después, pero no fue ella quien les avisó, sino una llamada anónima desde una cabina cercana.

La señora está muy afligida. Tenía una buena relación con Renée a la que describe como una joven artista, pero a la vez muy discreta y amable. Renée la ayudaba con los problemas de la casa e incluso se encargó de hacerle la compra cuando hace un año se rompió la cadera. No sabe nada ni del pasado de Renée ni de que se dedicase a la prostitución. Si los investigadores se lo cuentan no lo cree y se molesta si insisten en ello. Tampoco conoce la relación con Osvaldo, aunque asegura que Renée tenía muchos amigos que a veces traía a casa para, ella cree, ver películas o escuchar música.

EL PERIODISTA

Tras una pequeña entrada, el piso se abre a un salón decorado de forma sencilla pero moderna. Los policías del distrito Centro han dejado entrar en la vivienda a un viejo amigo de su comisaría. Es un hombre de mediana edad, bajito, con una mirada de desdén que produce escalofríos quizás porque su fama le precede. Se trata de Jesús Carrasco, antiguo miembro de la Político Social (expulsado del cuerpo por denuncias de torturas) y ahora periodista de *El Caso*. Carrasco se mueve por la escena como si se tratase del salón de su propia casa, sin inmutarse por la violencia del crimen, mientras toma fotos y fuma un ducados que cuelga de una eterna media sonrisa. Al entrar los investigadores se limita a decirles: «Tranquilos chavales que no os he tocado nada».

Si no le echan de allí, Carrasco va comentando los movimientos y averiguaciones de los investigadores. Cuando estos llegan, Carrasco ya se ha escondido un carrete y, salvo que lo registren a fondo, mañana el semanario abrirá con fotos del crimen.

LA ESCENA DEL CRIMEN

A pesar de la presencia del periodista, lo que de verdad capta la atención de los investigadores son los dos cadáveres del salón. Una mujer alta yace de espaldas en el suelo sobre un charco de sangre. Tiene una melena caoba y lleva un atrevido vestido de noche que deja ver gran parte de sus largas piernas, vestidas con medias de rejilla, y su amplia espalda sobre la que se aprecia un orificio de salida de bala. Su sangre se une a la de un varón de entre 20 y 30 años que se encuentra frente a ella. El hombre tiene claros rasgos de drogodependiente y un revólver en su mano derecha. Está sentado en el suelo, con la espalda contra la pared y la cabeza colgando de tal forma que resulta evidente que tiene el cuello partido. Además, su camisa está hecha jirones y su pecho destrozado. Le han abierto las costillas de forma tan violenta que ahora cuelgan a los lados de su torso como si se tratasen de las desvencijadas puertas de un pequeño armario sanguinolento. Su interior deja ver una cavidad torácica vacía, pues lo que queda de sus vísceras está esparcido a su alrededor. La sangre ha salpicado las paredes, impregnando la estancia con su particular olor metálico. Ver la escena requiere una tirada de **Cordura** (0/1D3 de pérdida de **COR**).

La mujer mide cerca de metro ochenta. Una de sus manos, empapada de sangre, aferraba algo con fuerza cuando murió, aunque ahora se encuentra vacía. Por el rastro de sangre seca en las manos, se trataba de algo alargado como una cadena o un collar. Desde atrás se puede apreciar una herida de bala en el cuello, más aparatosa que letal, y otra de salida en la espalda. Alguien le ha recolocado el vestido para evitar que se le viese la ropa interior. En la cara interior del muslo tiene una decena de cicatrices de cortes paralelos con una cuchilla muy afilada. Algunas deben tener años, la más nueva aún sin cicatrizar es de hace apenas un par de meses. Al girar a la mujer se le desprende la peluca pelirroja. Bajo ella, tiene el pelo moreno y corto, casi rapado y va muy maquillada. A pesar del maquillaje y de tener el rostro afeitado se puede apreciar una barba incipiente. Debía tener algo más de 30 años. En total recibió tres disparos: uno le rozó el cuello; otro atravesó el pecho, perforando el pulmón derecho y saliendo por la espalda, y el tercero quedó alojado en el abdomen. Ninguno de los disparos fue mortal y la víctima murió desangrada tras más de una hora de agonía.

Contrastando con las heridas que le causaron la muerte, el hombre tiene la cara enrojecida y arañada fruto de un tortazo. No lleva identificación pero una tirada Extrema de **Conocimientos** permite reconocerlo como Matías «el Romero», un ratero bien conocido por los policías del distrito Centro. Tanto Carrasco como los agentes que están fuera pueden identificarlo. Al revólver, un Gabilondo tipo Ruby, le han borrado el número de serie. El calibre coincide con las heridas de la mujer. Han sido disparadas las seis balas del tambor. Sin embargo, en la sala solo hay cuatro, una alojada aun en la víctima y otras tres en la pared, dos de ellas tras haber impactado primero en la víctima (las otras dos impactaron en el demonio y desaparecieron junto a él cuando regresó a la reliquia).

Junto a la puerta de entrada hay una botella de champán que aún está fría y dos copas, una de ellas rota, que alguien ha dejado caer a la entrada del salón.

La dependienta del ultramarinos de la esquina, aunque no sabe quién es, puede describir a Osvaldo como el que compró la botella y las copas para celebrar con Renée que ya tenían las perlas.

Alrededor de los dos cadáveres hay objetos y mobiliario volcados, evidenciando que hubo forcejeo o pelea. Entre los objetos caídos hay un jarrón roto cuyas flores han sido pisoteadas. Entre ellas hay una tarjeta con el mensaje *«Por fin podremos querernos sin escondernos»*. La huella de una bota con puntera fina, que no corresponde con la de ninguna de las víctimas, ha quedado marcada en la tarjeta.

Cerca de la mujer está su bolso. En él hay algo de dinero, tabaco, un frasco de medicamento intravenoso (tirada de **Medicina** para saber que es un tratamiento hormonal) y una servilleta con un número de teléfono apuntado a bolígrafo junto al nombre «Temprado». El teléfono es de una empresa de taxis (consulta el apartado «El taxista» más adelante para más información). La servilleta es del Pasapoga, un cabaret de la Gran Vía, a menos de diez minutos del piso.

En una de las paredes hay un cartel anunciando el espectáculo de cabaret *Renée y Olvido, los diamantes de la noche madrileña*. La foto de René está enmarcada en un diamante rosa y la de la otra mujer en uno morado. Actúan todos los jueves a esta hora en el Pasapoga. Por la casa se pueden encontrar varias fotos en las que salen las dos mujeres.

Si inspeccionan el resto de la casa encuentran que falta ropa, algunos objetos personales y una maleta (hay marcas de haberla arrastrado en el polvo encima de un armario). En la mesilla de noche hay una lámpara de luz roja, preservativos, lubricante y un reloj temporizador. No encuentran nada con lo que identificar a Renée. Su pasaporte está con su maleta en casa de Osvaldo y el resto de documentos los había quemado esa misma tarde como un símbolo de desprenderse de su pasado. Las cenizas siguen en el fregadero. Entre ellas están los restos de facturas, contratos y un DNI del que apenas se puede leer el nombre (Ramón) y el comienzo del primer apellido (Co…).

EL CABARET

El Pasapoga es un teatro reconvertido en sala de fiestas. En la entrada, junto a carteles de otras actuaciones, está el de Renée y Olvido con un letrero que indica última actuación. El dueño del local está molesto ya que Renée había avisado hace solo dos días que hoy sería la última actuación y para colmo no ha aparecido. Aunque apenas sabe nada sobre ella, sí que puede dar a los investigadores el nombre que figuraba en su DNI (Ra-

món Covarrubia) pues lo usó para firmar el contrato. El ambiente de la sala está cargado y el aroma a perfume no enmascara el olor de alcohol, tabaco y sudor. Olvido está cantando sobre el escenario ante un público mayoritariamente homosexual que no le presta demasiada atención. Tras la actuación, los investigadores pueden interrogarla en el camerino, una amplia sala compartida por bailarines, cantantes y otros artistas. En el tocador donde se está desmaquillando Olvido hay una tarjeta de una empresa de radiotaxi encajada entre el marco y el espejo. El teléfono coincide con el encontrado en la nota del bolso de Renée. La tarjeta la trajo hace un tiempo Renée, ya que tras las actuaciones solía llamar a un conocido taxista para que la llevase al parque del Oeste, lugar donde ejercía la prostitución.

Rodeada por tanta gente, Olvido no se siente cómoda para hablar y mientras apura un cigarrillo mentolado tras otro solo responde con evasivas. Su actitud cambia cuando se entera de la muerte de Renée. Entre lágrimas recrimina a los investigadores que solo se preocupan por las personas como Renée cuando mueren y no mientras viven condenadas a la prostitución por un Estado que las margina y abandona. Tras ello, coge sus cosas y hace ademán de marcharse, aunque en el último momento pide a los investigadores que la acompañen, pues les dice que tiene que hablarles de unas perlas ensangrentadas.

Una vez en la calle, alejados de curiosos, Olvido narra la historia de Renée y cómo Genaro, su padre, se hizo rico y se labró fama de sanguinario durante la guerra (ver la sección «Renée»). Su amiga le había contado que su padre aún guardaba un rosario de perlas fruto del saqueo de un monasterio y cómo planeaba robarlo para marcharse a Brasil con su novio. Por ello, Olvido está convencida de que el padre de Renée ha tenido algo que ver con su muerte. Sobre el novio, sabe que era un cliente, que se llama Osvaldo Jiménez y que tiene un pequeño negocio en la zona norte de la ciudad, aunque no sabe de qué tipo. A ella no le parecía un tipo de fiar, pero Renée aseguraba que la quería y se preocupaba por ella.

Si alguno de los investigadores es amable y trata bien a Olvido durante la entrevista, esta le pide que la acompañe a su casa. Olvido muere esa noche ya que los primos de Matías la están esperando y, cuando el investigador se marcha, o cuando Olvido llega si es que no la han acompañado, la asaltan, acabando con ella de tres disparos tras interrogarla.

EL TAXISTA

Si alguien sabe qué sucede en los bajos fondos madrileños es Alberto Temprado, alias el Rubio, quien en la década anterior se ganó cierta fama colándose en domicilios de los barrios ricos y abriendo cajas fuertes. Tras varios años en prisión, dice haberse reformado y ahora se dedica a conducir un taxi. El Rubio es un tipo espigado y desaliñado, con los ojos saltones, mirada asustadiza y el rostro un tanto demacrado.

Si los investigadores llaman a la compañía de taxis la noche del crimen, les informan con un éxito en una tirada de habilidad interpersonal que Temprado tiene un servicio esa noche a las 12:30 en el Pasapoga. Desde centralita, pueden pasarle el aviso de que la policía quiere hablar con él por radio, pero debido al poco apego que les tiene no es hasta el día siguiente que se pone en contacto con las autoridades. También pueden informar a los investigadores de que cuando Temprado no tiene carreras contratadas suele esperar clientes en la parada de taxis de la plaza del 2 de mayo.

Renée había encargado al Rubio que la recogiese con el taxi tras su actuación. Pasada la medianoche, el Rubio aparca al otro lado de la Gran Vía, frente a la entrada del cabaret. Fumando apoyado en su Peugeot 505, Temprado espera hasta entrada la madrugada para montarse de nuevo en el taxi y marcharse, aunque lo hace antes si ve movimiento de policía, más como un reflejo que por que tenga nada que ocultar.

Pasada esa noche, los investigadores pueden encontrarlo en el quiosco de la plaza del 2 de mayo, donde, mientras aguarda a que vengan clientes a la parada de taxis que hay a unos metros, narra sus viejas hazañas a cambio de un café o un vermut a Delforo, un periodista que frecuenta la plaza.

Al Rubio le cae bien Renée, una joven sin suerte e incapaz de hacer daño a nadie. Pese a que el cabronazo de su padre está forrado, la pobre no tiene donde caerse muerta. La conoció hace unos años cuando la encontró llorando en el portal de sus padres quienes la habían echado de casa con lo puesto. Aún recuerda la dirección y no tiene problema en dársela a los investigadores. El Rubio la recogió y le pagó unas noches en un hostal. No mucho después, Renée comenzó a hacer la calle y el Rubio la llevaba en ocasiones al parque del Oeste, lugar de reunión de prostitutas. Hacía tiempo que no

le llamaba. Imagina que porque ahora debe tener una serie de clientes fijos y puede ejercer en su casa. Por eso le sorprendió que le llamase para que la recogiese a la salida de su actuación. Por teléfono la notó contenta y dijo que esta vez no irían al parque del Oeste.

Las buenas palabras que tiene cuando habla de Renée se acaban si habla de Matías «el Romero». Dentro de la extraña moral del Rubio, el latrocinio tiene unos códigos y el Romero los incumplía todos: daba tirones a viejas, atracaba a putas o se colaba a robar en casas de familias humildes. Además, en varias ocasiones, había vendido a compañeros a la policía. Que él sepa, el Romero no tenía ninguna relación con Renée. Lo que sí sabe es que hace un par de días, el Romero alardeaba de un pelotazo del que se había enterado mientras estaba detenido. Según Matías, era algo sencillo: asustar a un sarasa para quitarle unas joyas robadas, por lo que no había peligro de denuncia. Alguien ha visto cómo sacaban su cuerpo de un piso de Chueca, por lo que desde hace unas horas se ha extendido el rumor de que lo han matado. Sebas y el Matachapas, un par de matones dedicados al cobro de deudas y primos del Romero, están buscando a quien lo haya matado. Nótese que, aunque Matías decía que escuchó a un ricachón denunciando el robo de las joyas mientras él firmaba los papeles para que lo soltasen, en realidad fue el Gordo quien le dio el chivatazo.

Cuando el Rubio se entera o relaciona ambos casos, maldice la estampa del Romero. Pese a sentir de veras la muerte de Renée, se alegra al pensar que por lo menos se llevó a su asesino por delante.

LA COMISARÍA

EL INSPECTOR

Durante el día, la comisaría del distrito Centro es un hervidero de gente: turistas y locales denunciando el robo de sus bolsos y carteras mientras visitaban el centro; rateros, maleantes y mendigos a los que se les toma declaración o esperan a ser llevados ante un juez, y borrachos, prostitutas y chaperos a los que se arroja al calabozo por alterar el orden público. Todos ellos acompañados por agentes uniformados de marrón e inspectores de paisano.

En comisaría encuentran a Roberto sentado en su escritorio con una ceñida camiseta blanca, en cuya manga izquierda guarda un paquete de fortuna. Del respaldo de la silla cuelgan su cazadora de cuero y la cartuchera con el revólver. Pese a mantener su actitud chulesca, por orden de su comisario, el inspector responde a las preguntas de los investigadores mientras trata de averiguar cómo llevan el caso.

Renée tenía antecedentes, ya que en varias ocasiones había pasado la noche en el calabozo por ejercer la prostitución en la calle. La última vez, hace cerca de un año, fue Roberto quien la arrestó. Desde entonces no se había metido en líos. Roberto la describe como una superviviente de mirada triste. Nunca mostró un comportamiento agresivo y le sorprende que pudiese hacerle eso al Romero. En su ficha policial, escrita bajo el nombre de Ramón Covarrubias, viene la dirección del domicilio de sus padres.

Matías «el Romero» era un delincuente común. Cada cierto tiempo le detenían por delitos menores: hurtos a ancianas o allanamientos en viviendas vacías. Esta misma semana había pasado una noche en el calabozo por el fallido robo a una farmacia. El Romero solía actuar solo, aunque en algunos golpes lo acompañaban sus dos primos: el Sebas y el Matachapas, a los que se tomó declaración horas después del homicidio. Si los investigadores han acudido a la comisaría la misma noche en que comienza la aventura, se les está tomando declaración en ese momento. Roberto señala a dos hombres malcarados sentados al otro lado de la sala frente a un policía que transcribe a máquina la conversación. Los tipos, que poco parecido tienen con Matías, no dicen nada salvo que se lo harán pagar a quien haya matado a su primo.

EL GORDO

Gregorio Silvestre, el comisario del distrito Centro, es un tipo sin escrúpulos que pese a sus casi 60 años mantiene los rasgos duros acentuados por un hirsuto bigote negro. Pese a los trajes caros, no consigue esconder una oronda barriga, sobre la que apoya habitualmente sus grandes manos.

Si los investigadores quieren hablar con Silvestre, este les recibe en su despacho, junto al olor a pachuli y tabaco negro que siempre lo acompañan. No tiene reparo en hablar con ellos, tanto porque se siente intocable como para evaluar si saben algo de su trato con el Romero que

le pueda incriminar. Aunque si en algún momento los investigadores insinúan o recriminan que está actuando al margen de la ley, los echa con cajas destempladas gritándoles que si el comisario Tárrega tiene algo contra él que venga en persona a resolverlo y no mande a sus lacayos a lanzar sospechas infundadas sobre su persona o su comisaría.

Para desviar la atención sobre sí mismo, Silvestre no duda en hablar a los investigadores sobre la visita del padre de Renée a comisaría. Genaro Covarrubias acudió a la comisaría por el robo del rosario. Debido a su posición social lo atendió el mismo comisario Silvestre, quien asegura que Genaro estaba nervioso y gritaba como un energúmeno diciendo que si la policía no actuaba ocurriría una desgracia, aunque no quiso dar más detalles al respecto. Sin embargo, las perlas no estaban aseguradas y Genaro no tenía ningún documento para acreditar su autenticidad. Tampoco hubo allanamiento y quien se las llevó era su hijo. Para colmo, no quería poner una denuncia formal, sino que la policía se ocupase de forma extraoficial. El asunto se quedó ahí. En comisaría están hasta arriba como para tener que ocuparse de las riñas familiares de los ricachones. Además, ese tipo de investigaciones va contra las normas y la policía no puede actuar al margen de la ley, sentencia el comisario con una sonrisa burlona en los labios.

LA RESIDENCIA FAMILIAR

La familia Covarrubias vive en un enorme piso en un edificio solariego cercano a la plaza Mayor. Los investigadores pueden conseguir la dirección hablando con el Gordo, con el Rubio que recogió a Renée del portal cuando la echaron de casa, consultando su ficha policial en el distrito Centro o recurriendo a sus contactos policiales una vez conozcan el antiguo nombre de Renée. Una vez allí, el servicio hace pasar a los investigadores y los acompaña a un salón donde les recibe Genaro. Aunque anda sobrado de kilos, le escasea el pelo por la coronilla y lleva una larga y frondosa barba negra, el parecido con Renée es evidente.

En todo momento, Genaro se refiere a Renée como hombre, tratándola de desviado y pervertido. Hace años, la expulsó de casa cuando esta decidió iniciar su transición. Desde aquel momento, no quiso saber nada más de ella y no habían tenido contacto hasta la semana pasada.

Tras haber acudido a hablar con el comisario y que no le tratara en serio, Genaro da por hecho que los investigadores vienen por fin a ocuparse del robo. Se indigna al recordar que hace una semana, en sus propias palabras, «el enfermo de su hijo vino vestido como una furcia» a pedirle dinero. No se lo dio, pero días después descubrió que faltaban las perlas de San Juan, un rosario sobre el que miente diciendo que le fue entregado como recompensa por su labor en la «cruzada nacional». Puede enseñarles una foto suya en el despacho en la que se ve en segundo plano el rosario expuesto en una vitrina.

Saber que Renée ha muerto no le afecta, pues para él su hijo murió el día que decidió avergonzar a la familia. Sin embargo, quiere saber la causa de su muerte, ya que está preocupado por que el demonio se haya liberado, y mientras le responden contiene la respiración. Un éxito en **Psicología** revela que suspira aliviado al escuchar que murió de varios disparos. Sin embargo, si le hablan de la muerte de Matías, los investigadores notan cómo empalidece por unos segundos. Pese a saber lo que ha pasado, se niega a hablar, por miedo a que lo tachen de loco o traten de acusarle de algo. Genaro no tolera que los investigadores lo amenacen y los echa de la casa si insisten.

Mientras hablan con Genaro, escuchan a alguien sollozando en la habitación contigua. Es la madre de Renée que, pese a no entender a su hija, la ha seguido queriendo y la ha ayudado a escondidas de su marido dándole dinero siempre que ha podido. Fue ella quien permitió que Renée se llevase el rosario, pues le dijo que necesitaba el dinero para marcharse de España con un hombre que la quería. No sabe el nombre de este hombre, pero sí sabe que tiene una tienda de empeños o decomisos en el barrio de Tetuán.

LA CASA DE EMPEÑOS

Una vez tengan el nombre de Osvaldo Jiménez y sepan que regenta una tienda de empeños, los investigadores podrán localizar el establecimiento, ya sea en los registros policiales o en las páginas amarillas. El Bazar de Osvaldo, empeños y decomisos ocupa una planta

Tras encontrar los cuerpos y avisar a la policía, Osvaldo decidió que sin Renée no tenía sentido marcharse de España. Se encerró en su casa y estuvo llorando su muerte hasta que hace unas horas los primos de Matías, después de interrogar y matar a Olvido, dieron con él. Tras recibir una paliza, Osvaldo les dijo dónde había guardado las perlas. Los primos cogieron el rosario con las manos manchadas de la sangre de Osvaldo, lo que permitió al demonio liberarse y acabar con ambos. Osvaldo se salvó ya que se encontraba maniatado en la habitación contigua, aunque pudo escucharlo todo. Una vez se liberó, cogió el pasaporte y su billete para Brasil y marchó a toda prisa para el aeropuerto, aunque de nuevo su avaricia hizo que se llevase con él el rosario.

baja en un barrio humilde, de edificios bajos y calles de cemento, en el distrito de Tetuán. Está abarrotada de muebles viejos, figuras de decoración, instrumentos musicales y aparatos electrónicos estropeados, lo que hace que cueste moverse por el interior, donde huele a polvo y naftalina. Pese a la cantidad de objetos, son pocos los que puedan tener algún valor, ni siquiera las alhajas que se exhiben en una vitrina tras el mostrador.

Desde el escaparate se pueden ver, entre la multitud de trastos, los pies de alguien tumbado que sobresalen a un lado del mostrador. Los pies pertenecen a uno de los primos. Lo que queda de sus cuerpos se encuentra oculto tras el mostrador, en el hueco que hay entre este y la vitrina de la pared. Al Matachapas le han arrancado los brazos de cuajo mientras que la cabeza del Sebas ha sido golpeada contra el suelo con tal fuerza que ahora es un amasijo irreconocible. A ambos les han removido sus vísceras para extraer con violencia sus corazones, al Matachapas abriéndole la caja torácica de forma parecida a Matías, mientras que al Sebas se lo han sacado por el hueco dejado donde antes estaba su cabeza. Ver los cuerpos implica 1/1D4+1 de pérdida de **COR**.

Entre los cuerpos hay una caja metálica abierta con huellas de una mano ensangrentada. En su interior, también manchados de sangre, hay rosarios y alhajas con temática religiosa sin ningún valor y entre ellas no se encuentran las perlas de San Juan. Cerca de uno de los cuerpos hay un viejo revólver al que le faltan las tres balas que mataron a Olvido.

Junto al mostrador hay una puerta con una cortina que lleva a la trastienda. Esta dispone de una pequeña habitación que hace las veces de vivienda para Osvaldo y un aseo. La estancia es pequeña, ocupada casi en su totalidad por una cama, un armario, una mesa con dos sillas, y un hornillo eléctrico. Junto a la cama hay dos maletas y, sobre una de ellas, un bolso de mujer.

En la mesa hay varias fotografías de Renée. Una de las sillas está caída y hay un reguero de sangre que va desde la mesa hasta el aseo, que cuenta con un lavabo, un plato de ducha y un inodoro. La cortina de la ducha está arrancada y tanto el plato de ducha como las paredes del baño están llenas de sangre. En el suelo hay una barra de acero ensangrentada y varios trozos de diente. El espejo está roto y uno de sus trozos se ha usado para cortar una cuerda que aún permanece anudada a la ducha. Las manchas en las toallas y el lavabo indican que alguien se ha lavado la sangre de forma apresurada.

Una de las maletas contiene la ropa de Osvaldo y la otra, la de Renée. En el bolso está el pasaporte de esta y un billete de avión para dentro de una hora con destino Brasil. El pasaporte, a nombre de Ramón Covarrubias, contiene un único sello que corresponde a un visado para Brasil expedido este mismo mes. Por su parte, un vistazo

al billete permite comprobar que se compraron dos, pues en una de las esquinas está impreso «billete 2 de 2».

Una llamada a la agencia de viajes confirma que ayer se efectuó la compra de dos billetes solo de ida a nombre de Osvaldo Jiménez y Ramón Covarrubias. Del mismo modo, una llamada al consulado de Brasil confirma que se concedieron los dos visados conjuntamente.

EL AEROPUERTO

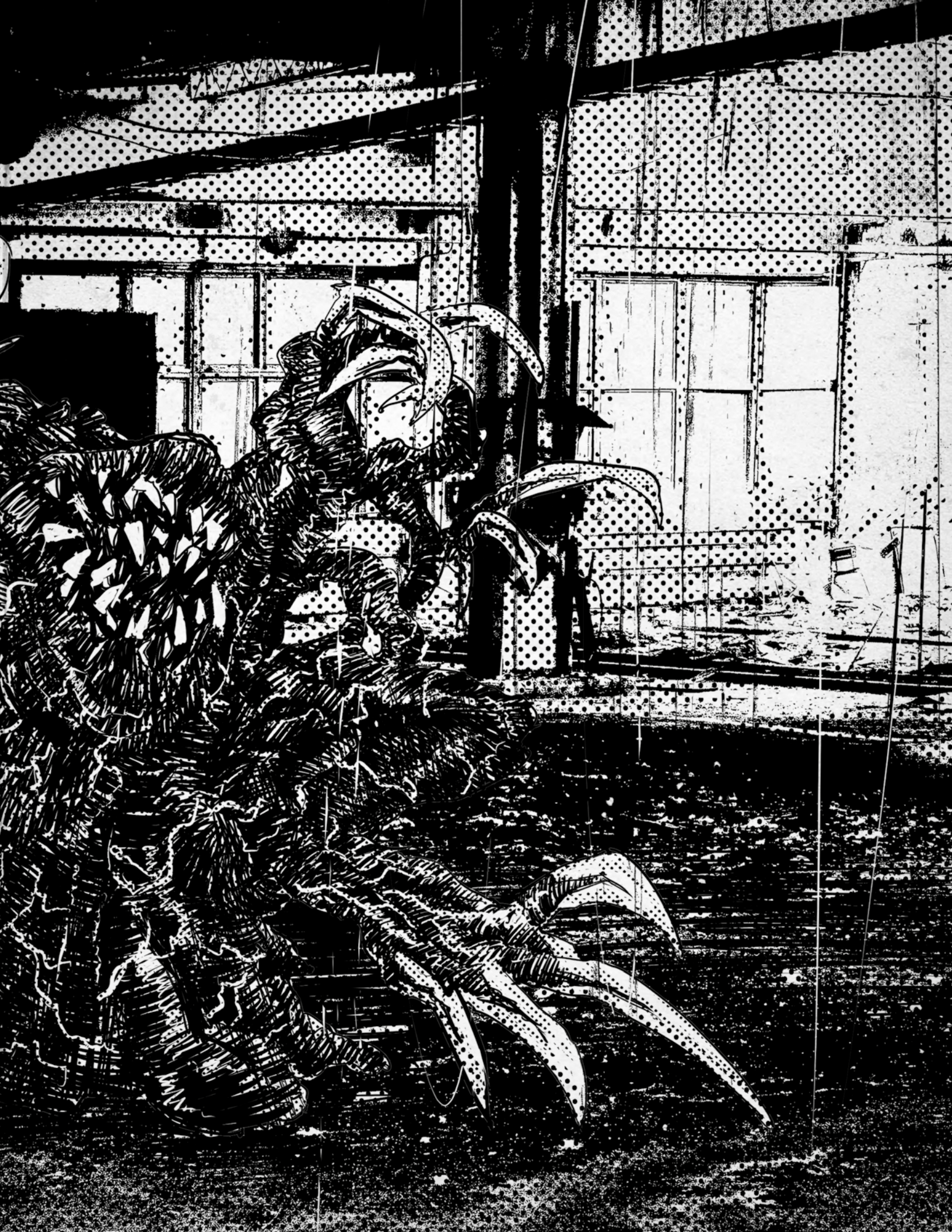
Cuando los investigadores acceden a la zona de embarque ven a un hombre nervioso y asustado con la cara hinchada por una paliza y botas de piel de serpiente y puntera fina. Al ver a los investigadores acercarse echa a correr accediendo a una escalera de emergencia que lleva a la sala de procesado de equipajes, un enorme almacén con cintas transportadoras y maletas por todos lados. Si los investigadores alertaron a la seguridad del aeropuerto antes de llegar, estos han encerrado a Osvaldo en una sala. Sin embargo, cuando los investigadores llegan pueden verle correr tras haber forzado la cerradura. En cambio, si esperan a que embarque para retenerlo dentro del avión, la siguiente escena tendría lugar dentro de la aeronave con Osvaldo corriendo a lo largo de la cabina de pasajeros en lugar de en el almacén.

Osvaldo se ha escondido tras una montaña de equipajes que empuja para hacerlos caer sobre los investigadores, quienes reciben 1D4 de daño si no pasan una tirada difícil de **Destreza** o normal de **Esquivar**. Aprovechando la confusión, Osvaldo arranca a correr mientras grita que lo dejen tranquilo. No se enfrenta a los investigadores salvo si le alcanzan o lo acorralan, momento que usa sus escasas fuerzas para tratar de escapar. Su actitud cambia cuando es herido. Sangrando, se acurruca y llora por su vida. Insiste en que han matado a su diamante rosa, a su amada Renée y que él es otra víctima más y no ha tenido nada que ver. Pide que no lo maten y se ofrece a pagar a los investigadores para que le dejen marchar. Para apoyar sus palabras, con las manos sangrientas saca el rosario del bolsillo de su chaqueta y lo alza ofreciéndoselo. La sangre chorrea empapando la reliquia y, antes de que pueda arrojarla hacia los investigadores, las perlas ensangrentadas comienzan a brillar. La sangre, en lugar de gotear se evapora, formando una neblina oscura que en cuestión de segundos toma la forma de una enorme criatura de piel oleosa. Sus seis extremidades, de articulaciones imposibles, acaban en afiladas garras y al final del cuello, donde debería estar la cabeza, solo hay un agujero plagado de dientes. Los gritos de pánico de Osvaldo se convierten en alaridos de dolor cuando el ser le arranca la mano izquierda de cuajo con una dentellada. Ver aparecer a Radna conlleva una tirada de **Cordura** (1D4/1D10 de pérdida de COR).

A partir de ese momento, la criatura se centra en los investigadores. Si consigue abatir a alguno, le abre el pecho y se deleita un turno de combate con él. De la profana boca del demonio asoma, como si de un blasfemo prepucio dentado se tratase, una deforme cabeza de ojos ciegos seguida de dos brazos vestigiales que arrancan el corazón del desdichado para devorarlo a continuación, lo que conlleva una pérdida adicional para los que lo vean de 1/1D6+1 de **COR**.

Radna vuelve a su encierro, regresando en forma de bruma al rosario tras saciarse con los corazones de los investigadores o cuando sus puntos de vida llegan a cero. Si los investigadores sobreviven, deben decidir qué hacen con la reliquia. Si la destruyen, ven emanar la bruma roja de nuevo, pero, en esta ocasión, se desvanece como llevada por el viento inexistente.

Osvaldo **debe sobrevivir**, ya sea escabulléndose durante la pelea, siendo detenido o salvándose por los pelos tras meses en el hospital. Lo poco bueno que pudiese haber en él habrá quedado corrompido por la experiencia vivida y cinco años después regresará en *La reputación del señor Castiñeira* como uno de los principales antagonistas, un extorsionador y proxeneta conocido como el Manco.



PERSONAJES JUGADORES

PEDRO GALLARDO

Inspector de homicidios del Cuerpo Superior de Policía

Llevas demasiado tiempo en la policía. Has visto de todo y has tenido que hacer cosas de las que no te enorgulleces. Pero ahora son nuevos tiempos y tú ya estas viejo para ellos. Tuviste suerte de acabar en la brigada de homicidios en la última reforma, bajo el mando del comisario Tárrega, uno de los pocos cargos honrados que cree que la labor del cuerpo de Policía es servir a los ciudadanos. Si le hubieras conocido antes seguramente ahora fueses mejor policía. Pero poco importa eso ya, solo un par de casos más y en un mes estarás jubilado.

FUE	80	**CON**	65	**DES**	60	**TAM**	85
APA	45	**INT**	60	**POD**	50	**EST**	65

Puntos de Vida: 15

Bonificación al daño: +1D6

Corpulencia: 2

Habilidades: Bajos fondos 65%, Cerrajería 51%, Crédito 20%, Charlatanería 40%, Conducir automóvil 30%, Descubrir 60%, Intimidar 65%, Persuadir 45%

ATAQUES

Combatir (Pelea) 75%, daño 1D3
+ Bonificación al daño

Armas de fuego (STAR 28PK) 45%, daño 1D10.
Alcance: 15 m. Disparos por turno: 3 Munición: 15

Esquivar 45%

XURXO FONTELA

Subinspector de homicidios
del Cuerpo Superior de Policía

Durante la transición trabajaste en asuntos internos bajo el mando de Ginés Tárrega. Cortasteis muchas malas hierbas, tratando de hacer de la Policía un cuerpo democrático y adaptado a los nuevos tiempos. Tras ello, cuando le ofrecieron a Tárrega dirigir la brigada de homicidios te fuiste con él. Sin embargo, te jode ver cómo algunas de las hierbas que se resistieron a ser arrancadas, como el comisario del distrito Centro, Gregorio Silvestre «el Gordo», siguen medrando impunes a tu alrededor.

FUE	65	**CON**	70	**DES**	65	**TAM**	65
APA	70	**INT**	75	**POD**	60	**EST**	75

Puntos de Vida: 13

Bonificación al daño: +1D4

Corpulencia: 1

Habilidades: Bajos fondos 30%, Buscar libros 35%, Ciencia (Forense) 65%, Crédito 20%, Derecho 35%, Descubrir 65%, Disfrazarse 35%, Escuchar 40%, Persuadir 60%, Psicología 60%, Sigilo 55%

ATAQUES

Combatir (Pelea) 35%, daño 1D3
+ Bonificación al daño

Armas de fuego (STAR 28PK) 70%, daño 1D10.
Alcance: 15 m. Disparos por turno: 3 Munición: 15

Esquivar 33%

MONTSERRAT VALLÉS

Agente en prácticas del Cuerpo Superior de Policía

Fuiste la primera en la promoción del 79, la primera que permitió el acceso a mujeres al Cuerpo Superior de Policía. Tu último destino en prácticas es la brigada de homicidios, donde te gustaría quedarte una vez las acabes. El comisario Tárrega parece un hombre honrado, aunque como todos los que llevan un tiempo en el cuerpo debe tener un pasado. De hecho, nadie sabe dónde estuvo destinado antes de ser comisario de homicidios.

FUE	70	**CON**	65	**DES**	70	**TAM**	65
APA	65	**INT**	70	**POD**	55	**EST**	75

Puntos de Vida: 13

Bonificación al daño: +1D4

Corpulencia: 1

Habilidades: Bajos fondos 10%, Buscar libros 30%, Ciencia (Forense) 50%, Conducir automóvil 50%, Crédito 15%, Derecho 35%, Descubrir 50%, Encanto 30%, Escuchar 40%, Persuadir 50%, Primeros auxilios 50%, Psicología 50%. Saltar 40%, Seguir rastros 35%, Trepar 40%

ATAQUES

Combatir (Pelea) 75%, daño 1D3
+ Bonificación al daño

Armas de fuego (STAR 28PK) 60%, daño 1D10.
Alcance: 15 m. Disparos por turno: 3. Munición: 15

Esquivar 35%

TRIANA COLOMER

Juez de instrucción

Como una de las primeras mujeres en aprobar las oposiciones a juez no lo vas a tener fácil. Hay demasiada gente esperando a que te equivoques para verte caer. Necesitas hacer un trabajo intachable y este caso es el idóneo para demostrar que estás a la altura. Un doble asesinato en el distrito Centro, uno con los mayores índices de criminalidad de todo el país. Vas a dirigir la investigación tú misma, trabajando mano a mano con la policía, en lugar de delegar en ellos la investigación. Eres la máxima autoridad y estarás al cargo, a ver si los policías respetan esa autoridad.

FUE	45	**CON**	65	**DES**	55	**TAM**	55
APA	50	**INT**	70	**POD**	57	**EST**	90

Puntos de Vida: 12

Bonificación al daño: 0

Corpulencia: 0

Habilidades: Bajos fondos 10%, Buscar libros 65%, Crédito 55%, Derecho 80%, Descubrir 50%, Escuchar 50%, Historia 50%, Intimidar 35%, Otras lenguas (latín) 36%, Persuadir 65%, Psicología 70%, Tasar 20%, Teología 36%

ATAQUES

Combatir (Pelea) 25%, daño 1D3 + Bonificación al daño

Esquivar 23%

PERSONAJES NO JUGADORES

INSPECTOR ROBERTO «EL NIÑO» LÓPEZ

Tranquilitos. A ver si vamos a tener un problema.

FUE 85	**CON** 80	**DES** 70	**TAM** 75
APA 65	**INT** 55	**POD** 45	**EST** 60

Puntos de Vida: 15

Bonificación al daño: +1D4

Corpulencia: 1

Habilidades: Bajos fondos 35%, Crédito 25%, Charlatanería 45%, Descubrir 60%, Encanto 45%, Farmacología 36%, Intimidar 50%, Psicología 35%. Saltar 45%, Seguir rastros 35%, Sigilo 35,

ATAQUES

Combatir (Pelea) 70%, daño 1D3 + Bonificación al daño
Armas de fuego (STAR 28PK) 60%, daño 1D10. Alcance: 15 m. Disparos por turno: 3 Munición: 15
Esquivar 50%

JESÚS CARRASCO «EL ZORRO»

Tranquilos chavales, que yo he sido compañero.

FUE 40	**CON** 65	**DES** 55	**TAM** 45
APA 55	**INT** 85	**POD** 80	**EST** 90

Puntos de Vida: 11

Bonificación al daño: 0

Corpulencia: 0

Habilidades: Bajos fondos 10%, Buscar libros 55%, Ciencia (Forense) 50%, Crédito 35%, Derecho 40%, Descubrir 60%, Escuchar 50%, Fotografía 20%, Intimidar 40%, Medicina 36%, Otras lenguas (francés) 36%, Persuadir 60%, Primeros auxilios 60%, Psicología 75%, Sigilo 40%

ATAQUES

Combatir (Pelea) 35%, daño 1D3 + Bonificación al daño

OLVIDO PRADO

No sé, no sé, no sé, no sé…

FUE 55	**CON** 65	**DES** 65	**TAM** 45
APA 75	**INT** 70	**POD** 60	**EST** 60

Puntos de Vida: 11

Bonificación al daño: 0

Corpulencia: 0

Habilidades: Arte (Cantar) 70%, Arte (bailar) 65%, Charlatanería 45%, Crédito 15%, Disfrazarse 50%, Encanto 55%, Escuchar 60%, Otras lenguas (francés) 45%, Sigilo 40%

ALBERTO TEMPRADO «EL RUBIO»

A mí no me jodáis, que llevo años ya limpio.

FUE 40	**CON** 60	**DES** 85	**TAM** 55
APA 60	**INT** 85	**POD** 65	**EST** 45

Puntos de Vida: 11

Bonificación al daño: 0

Corpulencia: 0

Habilidades: Bajos fondos 60%, Cerrajería 61%, Charlatanería 40%, Conducir 65%, Crédito 5%, Descubrir 45%, Electricidad 40%, Escuchar 40%, Juego de manos 35%, Sigilo 70%, Tasar 40%, Trepar 45%

ATAQUES

Combatir (Pelea) 50%, daño 1D3 + Bonificación al daño. Navaja 7 muelles daño 1D6 + Bonificación al daño
Esquivar 47%

COMISARIO GREGORIO SILVESTRE «EL GORDO»

No me vengáis a tocar los cojones en mi propia comisaría.

FUE 65	**CON** 65	**DES** 65	**TAM** 80
APA 65	**INT** 70	**POD** 60	**EST** 60

Puntos de Vida: 15

Bonificación al daño: +1D4

Corpulencia: 1

Habilidades: Bajos fondos 65%, Charlatanería 50%, Crédito 55%, Descubrir 65%, Escuchar 65%, Intimidar 75%, Persuasión 90%, Psicología 60%

ATAQUES

Combatir (Pelea) 50%, daño 1D3 + Bonificación al daño
Armas de fuego (Super-STAR 9mm) 50%, daño 1D10. Alcance: 18 m. Disparos por turno: 3. Munición: 8

GENARO COVARRUBIAS

Mi hijo murió el mismo día que deshonró a esta familia.

FUE 35	**CON** 65	**DES** 50	**TAM** 85
APA 55	**INT** 75	**POD** 65	**EST** 70

Puntos de Vida: 16

Bonificación al daño: 0

Corpulencia: 0

Habilidades: Contabilidad 50%, Crédito 70%, Ciencia (Teología) 35%, Derecho 35%, Descubrir 35%, Escuchar 35%, Historia 40%, Mitos de Cthulhu 10%, Persuasión 50%, Ocultismo 35%

COMISARIO GINÉS TÁRREGA (HOMICIDIOS)

Aún quedamos policías honrados.

FUE 60	**CON** 55	**DES** 50	**TAM** 70
APA 75	**INT** 55	**POD** 60	**EST** 70

Puntos de Vida: 12

Bonificación al daño: +1D4

Corpulencia: 1

Habilidades: Bajos fondos 35%, Ciencia (Forense) 60%, Derecho 35%, Descubrir 65%, Encanto 45%, Escuchar 60%, Intimidar 35%, Persuasión 50%, Psicología 60%

ATAQUES

Combatir (Pelea) 45%, desarmado (daño 1D3 + Bonificación al daño)

Armas de fuego (STAR 28PK) 65%, daño 1D10. Alcance 15 m. Disparos por turno: 3 Munición: 15

OSVALDO JIMÉNEZ PAVÍA

Ay Renée, mi diamante rosa.

FUE 55	**CON** 75	**DES** 45	**TAM** 45
APA 85	**INT** 75	**POD** 40	**EST** 65

Puntos de Vida: 12

Bonificación al daño: 0

Corpulencia: 0

Habilidades: Bajos fondos 45%, Contabilidad 35%, Crédito 05%, Derecho 25%, Descubrir 70%, Escuchar 35%, Esquivar 50%, Charlatanería 35%, Psicología 35%, Tasación 45%

ATAQUES

Combatir (Pelea) 35%, daño 1D3 + Bonificación al daño

RADNA

Originada por los pecados de los hombres, Radna es un demonio que se alimenta de los corazones de los pecadores y ¿quién no ha pecado alguna vez? Su apariencia es la de una criatura de piel oleosa que recuerda a la brea. Cada una de sus seis extremidades, de articulaciones imposibles, acaba en una afilada garra y, al final del cuello, donde debería estar la cabeza, solo hay un agujero plagado de dientes. Cuando va a alimentarse, de esa profana boca emerge, como si de un blasfemo prepucio dentado se tratase, una deforme cabeza de ojos ciegos seguida de dos brazos vestigiales que usa para arrancar el corazón de la víctima.

Radna vive encerrada en una reliquia santa y solo puede salir por breves periodos de tiempo cuando la reliquia es bañada con sangre. Radna no muere si sus Puntos de Vida bajan a cero, sino que vuelve a su encierro en la reliquia.

PODERES ESPECIALES

Tras recibir daño, Radna puede gastar 6 Puntos de Magia para volver a tomar la forma de niebla roja hasta el comienzo de su siguiente turno. En esta forma es invulnerable y puede desplazarse a cualquier punto dentro de un radio de 50 metros de las perlas de San Juan.

FUE 150	**CON** 120	**DES** 70
TAM 130	**INT** 75	**POD** 105

Puntos de Vida: 25

Puntos de Magia: 21

Bonificación al daño: +2D6

Corpulencia: 3

Movimiento: 8. No puede alejarse a más de 50 metros de la reliquia.

Habilidades: Descubrir 50%, Saltar 65%, Seguir rastros 40%, Trepar 70%

ATAQUES

- **Ataques por ronda:** 1D4 usando hasta cuatro de sus garras o un único ataque de mordisco.

- **Ataques de combate:** Cada una de las seis extremidades de Radna está acabada en una única y curvada garra. El demonio puede alzarse sobre dos de sus extremidades, usando el resto para atacar o puede tratar de hacer un único ataque de mordisco.

- **Clavar garra (maniobra):** Radna puede tratar de clavar sus garras a modo de arpones en el torso de su enemigo para, a continuación, intentar desgarrarle el pecho y poder así devorar su corazón. Clavar las garras de este modo causa 1D6 de daño y no se aplica la bonificación al daño.

- **Desgarrar pecho:** si Radna consigue clavar dos de sus garras a un mismo enemigo, puede tirar con tal fuerza que le desgarra el pecho y le abre la caja torácica. La víctima recibe un daño automático igual a la bonificación al daño (2D6) y sus costillas se parten hacia afuera, lo que deja su corazón al descubierto.

- **Devorar corazón:** En el asalto siguiente de haber desgarrado el pecho a un enemigo, Radna devora su corazón. De su enorme boca asoma una blanquecina cabeza y dos brazos vestigiales que arrancan el corazón de la víctima (que muere al instante) y se lo ofrecen a la cabeza para que lo devore. Presenciar esto conlleva una pérdida adicional de 1/1D6+1 de **COR**. Durante el asalto en que devora un corazón, Radna no lleva a cabo ninguna otra acción o ataque.

Combate 45% (22/9), daño 1D6 + Bonificación al daño
Clavar garra (maniobra), daño 1D6
Desgarrar pecho, daño Bonificación al daño
Mordisco 65% (32/13), daño 2D6 + Bonificación al daño

Armadura: 3 puntos de piel gomosa

Pérdida de Cordura: 1D4/1D10 puntos de Cordura por ver a Radna más 1/1D6+1 puntos de Cordura por verla alimentarse de un corazón.

NOTAS

NOTAS

PRECUELA DE

LA REPUTACIÓN DEL SEÑOR CASTIÑEIRA

PERLAS ENSANGRENTADAS

Un crimen estremecedor, unas joyas robadas, una misteriosa reliquia. Esto es solo el principio. La codicia de los hombres está a punto de liberar un terrible mal y pronto se arrepentirán de ello.

Perlas ensangrentadas es una aventura para *La llamada de Cthulhu* ambientada en la España de los ochenta y que puede jugarse de forma independiente o como precuela de nuestra campaña *La reputación del señor Castiñeira*.

Shadow Lands

Chaosium Inc.

9 788412 385991

PVP: 8,95 €

www.shadowlands.es/